Система Savage Worlds
Вселенная Syzerain
Царство Garden of Athena

Dogs of Hades

Оборона (The Stand)

Магнус Нигаард (Magnus Nygaard)

Коротко

Добро пожаловать в «Сад Афины», Дикое царство Сюзерена. Это не просто «спартанцы в космосе» - это мир межпланетной политики и двойной игры в стиле «Дюны» Френка Херберта.

Этот сценарий происходит на планете-саде Ашторм в отдаленной части тамошней Мефонской колонии. Персонажи и горстка гоплитов должны удерживать маленький военный аванпост от крупного отряда варваров, пока не получат подкрепления или не отыщут способ сбежать.

Зацепки

Персонажи могут быть частью размещенной в аванпосте фаланги. Вполне может оказаться, что к концу сценария только они одни и уцелеют, что может послужить возможностью высвободить персонажей-солдат для будущих приключений. Любой персонаж несолдат может быть частью оставленного здесь обоза вспомогательных войск.

Или же, персонажи могут просто проходить мимо по своим делам. Возможно, требующий починки челнок-дедал (см. сцену 2) принадлежит как раз им – это объясняет, как они оказались не в том месте не в то время.

Сцена 1: Конец 7-ой Парсуйской фаланги

Регион Парсуя давно был проблемным местом для мефонских колонистов. Крутые холмы и укромные долины с ручьями и речушками делают его идеальным для партизанской войны. Отсюда наносят удары несколько групп туземных повстанцев. Но эти же самые географические особенности делают Парсую столь желанной – они идеальны для виноделия. Разбросанные по всему региону аванпосты постоянно высматривают повстанцев, защищая виноградники.

Одним из таких аванпостов командует локхагос (капитан) Геракл, там размещена его 7-ая Парсуйская фаланга и где-то четыре сотни вспомогательных войск варваров в качестве союзников. К несчастью за день до начала сценария локхагос Геракл сделал ошибку, сочтя себя столь же непобедимым, как его знаменитый тезка, отправившись атаковать отряд повстанцев, по слухам разбившим поблизости лагерь. Охранять аванпост, припасы и 200 с лишним гражданских из обоза он оставил лишь 40 гоплитов.

Эта сцена начинается на заре, когда сквозь легкий туман в аванпост возвращается уцелевшая группа оборванцев с новостями об ужасном поражении и полном конце 7-ой Парсуйской фаланги: «Нас ждали… Это была ловушка». Подробности того, что произошло, неясны, потому что уцелевшие, похоже, сверкнули пятками слишком рано.

Вскоре после них прибывает варвар-повстанец с посланием от лидера восстания Хамази: «Освободите аванпост немедленно и оставьте

все припасы – взамен вас пощадят. Откажитесь, и все – мужчины, женщины и дети – будут убиты».

Дайте персонажам немного времени на раздумья. Варвар четко даст понять, что «все припасы» означают также и личные оружие и доспехи персонажей.

Если персонажи решат сдаться, остальные гоплиты также не собираются играть в героев – они последуют трусливому примеру персонажей.

Сцена 2: Первые стычки

Если персонажи решат не сдаваться просто так, им необходимо подготовить оборону аванпоста. Оставшиеся гоплиты выполнят любые приказы, которые звучат разумно, даже если у персонажей и нет официальных воинских званий.

В ангаре аванпоста стоит нуждающийся в ремонте старый челнок класса «Дедал». Его можно использовать для драпа (он возьмет 25 человек) или чтобы получить помощь от другого аванпоста региона Парсуя. Как долго займет починка, зависит от того, для чего персонажам нужен челнок. Если они приберегут его для бегства в последний момент, тогда и починят его в самую последнюю минуту. С другой стороны, если они пытаются получить помощь или спасти как можно больше гражданских из обоза, тогда челнок можно починить относительно быстро. Плывите по потоку драматизма.

Когда сочтете, что у игроков было достаточно времени для составления плана, повстанцы проведут первую пробную атаку. Из укрытия в дикой местности вынырнет авангард повстанцев и устремится в атаку – 30 конных лучников ведомые 10 копейщиками попробуют прощупать оборону с одной стороны аванпоста. Как только погибнет десять или больше атакующих, они отступят, прекратив атаку.

Вслед за атакой персонажи увидят сотни и сотни конных аштормских повстанцев, прибывающих и разбивающих лагерь как раз вне досягаемости их Взрывных луков. У повстанцев около 250 конных лучников и 150 копейщиков.

Вторая атака будет более серьезной. На этот раз атакуют 50 конных лучников, ведомых 20 копейщиками, и они не отступят, пока не потеряют всех копейщиков.

Сцена 3: Атака Хамази

Финальную, всеми силами, атаку повстанцев возглавит их бесстрашный лидер Хамази. Беглый раб, он полон пылающей ненавистью к бывшим хозяевам и презирает все афинское. Но он не дурак и знает, что если ему хочется осуществить свою мечту об освобождении его планеты-сада, он должен использовать против афинян их собственное могучее оружие. Поэтому он заботиться вооружать своих людей всем афинским оружием, какое только попадет ему в руки. Захват военного аванпоста с его запасами афинской технологии даст ему большое преимущество.

Хамази поведет своих людей вперед даже перед лицом тяжелых потерь – только если станет совершенно ясно, что он проигрывает, он отступит, чтобы сохранить оставшиеся войска. И наоборот, если он погибнет, его люди быстро утратят запал и отступят в беспорядке, поскольку у них нет явного заместителя командира.

Если персонажи послали челнок-дедал за помощью, пускай она прибудет в наиболее напряженный момент, как кавалерия в американских вестернах.

Также, если вы чувствуете, что вся ситуация приближается к поголовному уничтожению персонажей, вы можете выслать им кое-какие подкрепления. Это могут быть отдельные бойцы 7-ой Парсуйской фаланги, уцелевшие в резне и вернувшиеся на базу, либо это может быть фаланга с соседнего аванпоста, где заметили, что что-то не так.

Если хотите, можете провести эту битву по правилам массовых боев SW:

Повстанцы Хамази (400 человек) стоят 10 фишек, в то время как обороняющиеся гоплиты (40 человек) стоят 5 фишек. Аванпост дает штраф атакующим -2, а защитники получают +4 к морали, потому что не могут отступить и должны сражаться за свою жизнь. Любые другие модификаторы зависят от планов боя персонажей.

Послесловие

Если персонажи сумеют удержать аванпост, пока не прибудет помощь, или если спасут всех гражданских, тогда они обретут великую славу в глазах местных колонистов, и куда бы они ни пошли, с ними будут обращаться как с героями. Однако если они сбегут или бросят гражданских на милость повстанцев, не важно, каковы были причины, это будет не столь популярно. В таком случае, возможно, надо будет побыстрее убираться с планеты и никогда не возвращаться!

Хамази

Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d8, Характер d10, Сила d10, Выносливость d10

Навыки: Драка d10, Храбрость d10, Запугивание d8, Знание (Бой) d8, Знание (Афинская культура) d8, Знание (Язык: афинский) d8, Внимание d6, Езда верхом d10, Стрельба d8

Шаг 6 **Защита** 10(2) **Стойкость** 13(6) **Пульс** 20 **Харизма** -2

Изъяны: Смертельное желание (освободить Ашторм от афинской оккупации), Дурной характер, Мстительный

Черты: Боевые Рефлексы, Командный Голос, Уклонение, Боевое Воодушевление (Fervor), Боевая Ярость, Хладнокровие (Level Headed)

Снаряжение: Верховой конь (**Шаг** 10, Бег d8, **Защита** 4, **Стойкость** 8), Доспех Гоплита (+6 Доспех, все места), Средний щит-эгида (+2 Защита, Силовой щит-эгида), Копье Паллады (**Повреждение:** 2d10, ББ 2, Дальность 1), Короткий меч Клинок Аида (**Повреждение:** Сила+d6+2, ББ 4), Взрывной лук (Дальность: 18/36/72, **Повреждение:** 2d10+1, требует Силы d10), 5 Взрывных стрел (ББ 4)

Гоплиты

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d6, Сила d8, Выносливость d8

Навыки: Драка d8, Храбрость d6, Лечение d6, Запугивание d6, Внимание d6, Стрельба d6, Маскировка d6, Метание d6

Шаг 6 **Защита** 8(2) **Стойкость** 12(6) **Пульс** 10

Изъяны: Чувство долга (Мефону)

Черты: Гоплит

Снаряжение: Доспех Гоплита (+6 Доспех, все места), Копье Паллады (**Повреждение:** 2d10, ББ 2, Дальность 1), Средний щит-эгида (+2 Защита, Силовой щит-эгида), Короткий меч Клинок Аида (**Повреждение:** Сила+d6+2, ББ 4), Взрывной лук (Дальность: 18/36/72, **Повреждение:** 2d8+1, требует Силы d8), 5 Взрывных стрел (ББ 4)

Аштормские повстанцы
Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6
Навыки: Драка d6, Храбрость d6, Запугивание d6, Внимание d8, Езда верхом d10, Стрельба d6, Выживание d6, Метание d6
Шаг 6 **Защита** 7(2)/5 **Стойкость** 10(5)/7(2) **Пульс** 10 **Харизма** -2
Изъяны: Дурной характер, Мстительность
Черты: Твердая рука (Steady Hands)
Снаряжение: Оба типа повстанцев едут на верховых лошадях (**Шаг** 10, Бег d8, **Защита** 4, **Стойкость** 8).
Копейщик: Трофейный доспех Гоплита (+5 Доспех, все места), Средний щит-эгида (+2 Защита, Силовой щит-эгида), Копье Паллады (**Повреждение:** 2d10, ББ 2, Дальность 1), Сабля (**Повреждение:** Сила+d6). Обратите внимание, повстанцы не обучены сражаться в таких тяжелых доспехах и получают штраф -1 к Ловкости и Силе от Нагрузки.
Конный лучник: Кожаный доспех (+1 Доспех, все места), Трофейный взрывной лук (Дальность: 15/30/60, **Повреждение:** 2d6+1), 3 Взрывных стрелы у каждого (ББ 4), Сабля (**Повреждение:** Сила+d6)